BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yafie Clothing merupakan toko yang menjual pakaian, dan *accesories*. Yafie Clothing menyediakan baju dari mulai anak-anak hingga orang dewasa dan menyediakan *accesories* untuk pria dan wanita. Yafie Clothing berada di kabupaten Maja, berdiri pada tanggal 23 Maret 2008. Yafie Clothing belum mempunyai cabang, dan letak dari toko ini tidak strategis karena berada di kabupaten dan jauh dari perkotaan, hal ini membuat toko tersebut mengalami kesulitan dalam melakukan penjualan. Sistem yang sedang berjalan ini masih bersifat manual, dengan begitu pemilik Yafie Clothing jika ingin menjual produk ke luar kota, pemilik Yafie Clothing harus membawa beberapa produk yang dijual. Pemilik toko juga harus membawa sebagian foto dari produk yang tidak dibawanya. Sekarang pesanan banyak datang dari luar kota, sehingga membuat pemilik Yafie Clothing pun sibuk dengan pesanan-pesanan lain yang membuat pemilik tidak dapat menjual produk yang dijualnya kembali ke luar kota lainnya. Sedangkan pelanggan-pelanggan diluar kabupaten Maja, mereka seringkali kesulitan dalam hal memilih, memesan dan membeli (transaksi) produk yang di inginkan, dikarenakan jarak yang cukup jauh serta mereka juga mempunyai kesibukan lain sehingga mereka tidak bisa datang langsung ke kabupaten Maja.

Selain permasalahan penjualan, Yafie Clothing juga belum memiliki pengolahan data produk dan laporan yang baik sehingga untuk saat ini Yafie Clothing belum memiliki laporan jumlah data produk yang telah dijual dari sejak berdirinya toko ini. Transaksi yang dilakukan Yafie Clothing saat ini dilakukan dengan tunai maupun transfer bank. Dari permasalahan di atas masalah terletak pada penjualan, pengolahan data dan dibutuhkan suatu sistem penjualan serta laporan yang baik untuk Yafie Clothing.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, *internet* dan *website* dapat dijadikan media yang tepat untuk pemasalahan diatas. Pada awalnya *website* adalah ruang informasi dalam *internet*. Misalnya *website* yang memuat IPTEK, berita-berita dan lain sebagainya. Namun pada akhirnya *website* juga dapat menjadi sarana komunikasi karena sifatnya yang begitu mudah dan mendunia. Belakangan ini muncul istilah *e-commerce* yang dapat dipakai untuk memasarkan produk maupun jasa serta melakukan pembayaran secara *online*. Sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempatnya, dalam perancanganya *e-commerce* ini akan disesuaikan dengan sistem penjualan pada Yafie Clothing dimana aplikasi ini ditujukan untuk pelanggan Yafie Clothing baik yang melakukan pembelian untuk pemakaian sendiri maupun untuk pelanggan atau toko lain yang ingin menjualnya kembali.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media penjualan yang efektif dan efisien serta dengan biaya yang terjangkau bagi toko Yafie Clothing untuk meningkatkan perluasan daerah penjualan dan untuk

meningkatkan pelayanan terhadap para pelanggannya. Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, *internet* dan *website* dapat dijadikan media yang tepat untuk pemasalahan diatas.

Dengan adanya *website e-commerce* ini, diharapkan Yafie Clothing dapat memperluas penjualannya tanpa perlu mengunjungi suatu daerah untuk melakukan penjualan, pengolahan data dan laporan Yafie Clothing akan dapat tersusun dengan baik dengan begitu Yafie Clothing dapat meningkatkan pelayanan terhadap para pelanggannya dan meningkatkan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara membangun aplikasi *e-commerce* pada yafie clothing.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* pada Yafie Clothing. Ada pun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah perusahaan dalam melakukan penjualan produk.
2. Mempermudah perusahaan dalam melakukan pengolahan data produk.
3. Mempermudah perusahaan dalam pembuatan laporan penjualan.
4. Mempermudah konsumen mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual Yafie Clothing.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan dari toko Yafie Clothing.
2. Sistem yang dibangun terdiri dari data produk, data kategori, detail produk, manajemen harga, gambar produk, promosi produk, data diskon, data stok produk dan data retur produk.
3. Proses yang akan ditangani pada sistem ini terdiri dari Pengolahan data pengguna (admin dan *member* / pembeli), pengolahan data produk dan layanan, pengolahan pemesanan / pembelian dan data transaksi, pengolahan data komentar / testimonial dan pengolahan laporan.
4. Informasi mengenai toko Yafie Clothing, produk, panduan transaksi / pembayaran, biaya kirim, dan panduan pengembalian produk.
5. Keamanan terdiri dari registrasi dan login pengguna yang dilengkapi dengan *Security Socket Layer (SSL)* dan *Dedicated IP* untuk menjamin keamanan bertransaksi. Fasilitas *backup* dan *restore database* sebagai langkah pengamanan data. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan penginputan data.

6. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Yahoo Messenger,* situs jejaring sosial Facebook, Twitter dan telepon sebagai sarana *customer support*.
7. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi terdiri dari Sistem operasi Windows 7, Macromedia Dreamweaver CS5 sebagai *tool* pembangun aplikasi, *xampp* sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi. Basis data menggunakan MySQL, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk optimalisasi tampilannya menggunakan CSS, *Browser* seperti Mozilla Firefox untuk mengakses aplikasi saat pembangunan aplikasi.
8. Model analisis perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu metode analisis terstruktur.
9. Metode pembayaran dapat dilakukan dengan transfer rekening bank dan *paypal*. Metode promosi dengan menggunakan situs jejaring sosial Facebook dan Twitter. Mendukung *Search Engine Opitimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *Search Engine Google.* Pengiriman barang via JNE.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang

berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecendrungan yang tengah berlangsung.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

   1. Studi Literatur, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang diamati sehingga dapat menjadi bahan dalam penelitian sekaligus mempelajari unsur-unsur penelitian.
   2. Studi Dokumentasi,yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen yang merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumentaldari seseorang/instansi yang berkaitan.

b. Studi Lapangan

   1. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang sedang diamati.
   2. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan untuk diwawancarai.

1.5.2 Teknik Pengembangan Perangkat Lunak

Model proses merupakan representasi abstrak dari suatu proses perangkat lunak dari sudut pandang tertentu sehingga memberikan informasi parsial mengenai proses tersebut [1].

Model proses yang digunakan pada tahap pengembangan perangkat lunak ini yaitu model proses *waterfall*, yang tahapannya terdiri dari proses berikut:

a. Analisis dan Definisi Persyaratan *(Requirements Definition)*

   Menentukan persyaratan berupa pelayanan, batasan, dan tujuan sistem yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak*(System and Software Design)*

   Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan dengan membagi persyaratan sistem dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.

c. Implementasi dan Pengujian Unit *(Implementation and Unit Testing)*

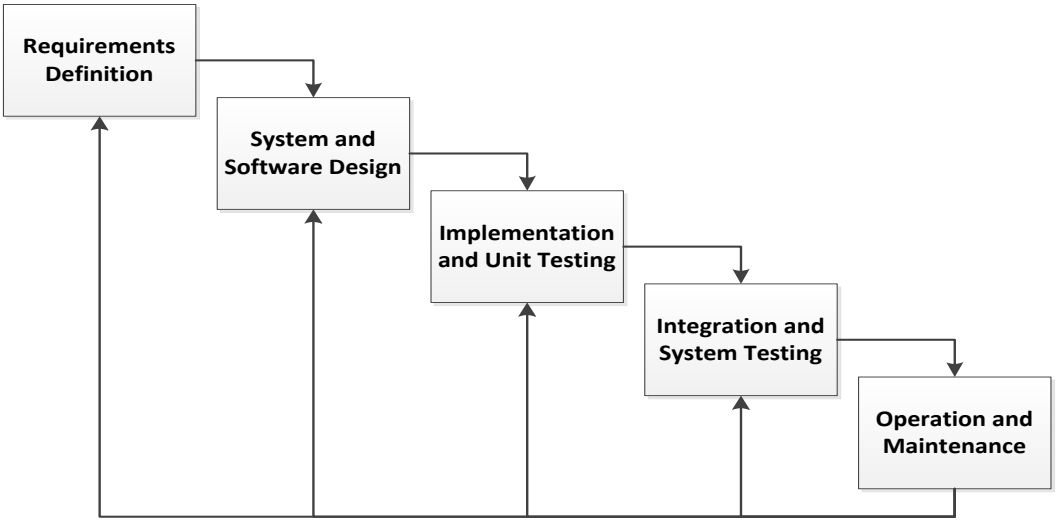
   Pada tahap ini perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem *(Integration and System Testing)*

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi.

e. Operasi dan Pemeliharaan *(Operation and Maintenance)*

Merupakan fase siklus yang paling lama. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, dan persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistem penulisan sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai profil dan sejarah perusahaan / tempat penelitian, teori yang digunakan, *e-commerce*, jaringan, database, model proses, teknik / metode, dan aplikasi pengembang.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis yang terdiri dari analisis masalah, sistem yang berjalan, kebutuhan non fungsional, basis data, dan kebutuhan fungsional. Perancangan yang terdiri dari perancangan data, menu, interface dan prosedural.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, database, menu, dan antarmuka. Pengujian yang terdiri dari pengujian alpha dan beta.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.